

# 素養導向體育教學設計

學校名稱：日新國小

授課年級：六年甲班

課程名稱：陣地攻守性球類教學

授課日期：110年09月30日第7節

單元名稱：王牌線上

設計教學者：李祐蒼老師

授課地點：足球場

## 壹、設計理念

### 一、教學設計理念說明：

十二年國民基本教育之課程發展以「自發」、「互動」及「共好」為理念，認為學校教育應善誘學生的學習動機與熱情，協助學生應用及實踐所學，願意致力社會、自然與文化的永續發展；而如何啟發學生學習的動機，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習則是現今教師的一大課題。而其中，身為體育老師在這思潮下該如何設計健康與體育相關課程，從中培養學生適性發展及學會如何學習的能力，進而激發創新進取的活力則是授課者一直不斷思索問題。

球類遊戲教學模組強調以學生為學習主體，運用球類遊戲的情境變化啟發學生主動思考、運用團隊合作解決問題，啟發學生興趣，從中建立操作性動作之協調與自信，體驗球類遊戲的成功經驗，促進學生具備以球類遊戲從事動態生活的基本知能。給予學童強調人際互動與團隊合作的運動，提高學生解決問題的能力，培養創新精神，增強自信，形成樂觀開朗的生活態度。

### 二、核心素養的展現：

以體育教學模組教學透過戰術引導促使學生思考，在遊戲比賽中做決定，思考所需應用到的技巧與策略，符合【A2系統思考與解決問題】；並透過團隊溝通合作與策略運動取得勝利，符合【C2人際關係與團隊合作】，在此思辯的循環中學生不但會習得運動項目的知識，每次的課程中，不再只是重複的做操與技能練習，而是充滿趣味的體適能暖身，對自我身體控制能力更佳的球類技能練習，更因為是學生主動學習，所以提高了學習興趣與球類的技能表現，符合【A1身心素質與自我精進】。如下表：

總綱核心素養面向	總綱核心素養	核心素養具體內涵	教學內容
A 自主行動	A1身心素質與自我精進	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 設計競賽遊戲情境提高學習動機。 2. 技能漸進學習。
	A2系統思考與解決問題	健體-E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。	1. 視聽覺觀察，動作引導討論，以建立動作學習概念。 2. 透過比賽情境與小組合作方式，引導學生進行小組討論、做決策與行動。
C 社會參與	C2人際關係與團隊合作	健體 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	以運動教育模式之角色分配與輪流擔任，同理他人工作任務，並與同儕進行任務溝通。

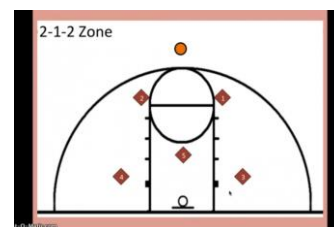
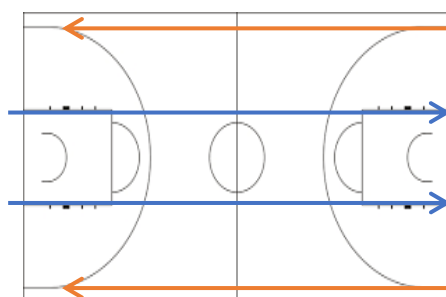
## 貳、主題與單元架構

### 一、教材組織分析

- 一、 這套攻守入侵球類模組教學單元，主要讓學生透過實際操作產生初階自我學習，接著在操做後進行分組合作討論，由組員提出如何最快得分策略，再進行第二次分組實際操作，執行組內討論之策略，最後再進行分組探究檢視第二次操作是否成功使用討論之策略，並分想成功的或者失敗的原因。
- 二、 透過反覆操作、檢視、修正的學習歷程，學生能從中習得向前推進攻擊策略。
- 三、 跑動傳接球&傳接抄截遊戲

→ 互傳球去

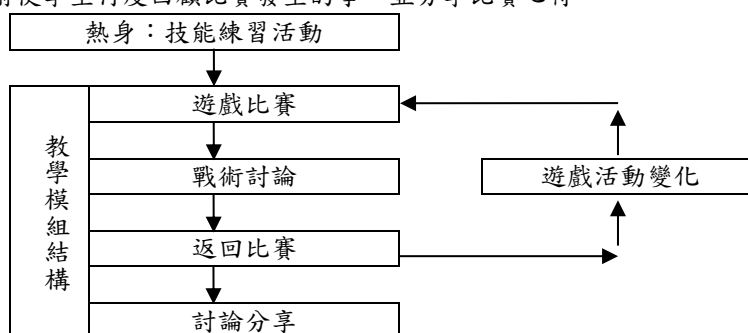
← 運球回



### 四、陣地攻守式球類遊戲教學模組結構：

每節體育課係參照理解式球類教學法的流程來進行，以比賽、討論交互循環的教學活動，來使學生在情境中學習。賽前特殊熱身或賽後的技能加強，安排有效率的技能練習/遊戲來使學生掌握比賽所需的技能，以避免運動傷害，或學習戰術執行所需的技能。本模組在每一堂課的教學活動結構如下：

1. **遊戲比賽**：介紹比賽規則，使學生在其能力可執行的比賽形式(game form)中體會比賽全貌。
2. **戰術討論**：使學生回顧比賽經驗，並引導其討論可應用之戰術。
3. **返回比賽**：重新回到比賽情境中，嘗試應用所討論出的戰術。
4. **討論分享**：在下課前使學生再度回顧比賽發生的事，並分享比賽心得。

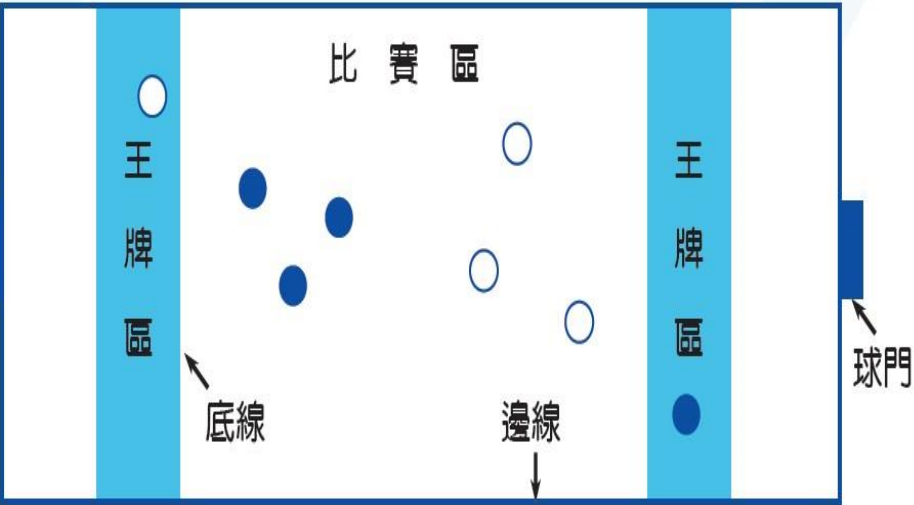


### 二、評量的方式與規準：

評量方式	評量規準	優	良	需加油
1. 課堂參與	1. 積極參與課堂活動			
2. 小組互動	2. 能主動思考與表達			
3. 學習自評表	3. 能自主如期完成			

## 學習活動設計

領域/科目		健康與體育領域	設計者	李祐蒼
實施年級		高年級	總節數	
單元名稱		高年級球類教學模組-陣地攻守-王牌線上		
學習重點	學習表現	<p>1. 認知：d. 技能原理 1d-III-3 了解比賽的進攻和防守策略。</p> <p>2. 情意：c. 體育學習態度 2c-III-1 表現基本運動精神和道德規範。</p> <p>3. 技能：d. 策略運用 3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p> <p>4. 行為：c. 運動計畫 4c-III-2 比較與檢視個人的體適能與運動技能表現。</p>	領綱核心素養	<p><b>A2系統思考與解決問題</b> 健體E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p><b>C2人際關係與團隊合作</b> 健體E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>
	學習內容	Hb-III-1 陣地攻守性球類運動基本動作及基礎戰術。		
教材來源				
<b>學習目標</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學習攻守入侵式運動的「快速推進至有利進攻位置」戰術應用；</li> <li>● 在修改式比賽的遊戲情境學習侵入式運動的傳球、接應、攻擊與助攻；</li> <li>● 學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得；</li> <li>● 能遵守規則，並表現出公平競爭的行為。</li> </ul>				

教學活動內容及實施方式	素養導向呼應說明
<p style="text-align: center;">王牌線上(快攻單元)</p> <p><b>【課前準備】</b>            安全管理：充分了解場地、器材。            課前先詢問學生的身體狀況，課中掌握學生身體狀況。            技能熱身：            一、暖身操(開合跳 30、拉筋)            二、慢跑操場 2 圈            三、跑動傳接球(2 人一組)            四、抄球一把罩(3 人進行傳球，2 人抄球)</p> <p><b>活動一：遊戲比賽</b>            介紹比賽規則，使學生在其能力可執行的比賽形式中體會比賽全貌。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 教師說明王牌線上之規則</li> <li>(2) 4-5 人一組，每組選出一個人擔任王牌，分別站於敵方場地端線的王牌區，王牌只能在王牌區，球員只能在球場中活動。</li> <li>(3) 場內持球的一組為進攻隊，另一組為防守隊。王牌只能在王牌區，球員只能在球場中活動。場內有一顆球，兩隊隊員以手傳接球，取得球權者為進攻方，控球方需將球傳給王牌，並由王牌進行投球。</li> <li>(4) 學生輪流(號碼衣小到大)擔任不同的角色(王牌)，學習「接應、進攻位置的決定」可依學生能力。</li> <li>(5) 得分或出界或持球違例(王牌投球未得分亦為出界)，均球權交換。</li> <li>(6) 由對手於出界的邊線(或最靠近的邊線)，高舉雙手以「手擲球」入場。遊戲中不允許任何的衝撞；在哪裡犯規，在哪裡發球(防守者需距離三步)。發球動作為「雙手持球點地、高舉過頭、發球」</li> <li>(7) 得分累計 3 分之小組，可繼續比賽，輸隊下場進行討論，連續贏三場者可獲優勝一次，但需下場討論分享戰術。</li> </ol> 	<p>熱身避免受傷            融入該節所需技能及團隊合作，讓學生先有初步學習及認識</p> <p>技能學習遊戲化：將基礎性動作技能練習，以各種遊戲、競賽的形式來包裝。</p> <p>修正式比賽/遊戲：包含該項球類動作要素與戰術概念的比賽形式。融入「體育教學模組」攻守入侵類遊戲概念，先進行技能練習活動，接著進行簡易遊戲比賽，了解攻守入侵概念並提高學生學習動機，再帶入戰術討論，最後再返回比賽後進行討論分享。</p> <p>課程中學生可學習到簡易的籃球規則、策略與應用、人際關係及合作等教學目標，以上有助於綜合性培養：</p> <p>A2 身心素質與自我精進            A2 系統思考與解決問題            C2 人際關係與團隊合作</p> <p>透過遊戲的過程，讓學生自我檢核學習成效，並懂得表達及分</p>

## 活動二、戰術討論：

使學生回顧比賽經驗，並引導其討論可應用之戰術。

1. 手上拿球的人，要將球傳向何處的王牌或隊友較不會被抄截？引導學生說出：傳給較沒人防守的隊友。
2. 王牌要做什麼？何時該傳球？傳球給誰？引導學生說出：要能觀察隊友位置或跑到空檔接球。
3. 手上沒拿球的人，要如何移動位子比較有機會接到隊友的球？引導學生說出：跑到空檔或對方球員前面。

## 活動三：返回比賽

重新回到比賽情境中，嘗試應用所討論出的戰術。

## 活動四：討論分享

在下課前使學生再度回顧比賽發生的事，並分享比賽心得

教師提問歸納本活動重點：

1. 遊戲結束核算各組得分，並請各組派一人發表該組的策略與成功的地方。
2. 今天的王牌換我當活動，請問對你而言，你最喜歡什麼角色？請說說原因。
3. 每種角色在這個任務中都很重要，像大家平常在教室亦有不同的角色，選定一種自己的角色，努力負責就能扮演好那個角色。

享小組內進攻戰術與防守策略，最後選出自己心目中最佳夥伴。

過程中透過同儕中的互動與角色互換，產生對彼此工作的重要性，也學習到尊重不同角色的工作內容（裁判、教練、球員、計分員、撿球員

附件：

## 『王牌線上』學習自評表 (教師觀課焦點)

班級：六年甲班 座號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

\*我今天的上課狀況，請打勾：

	確實進行熱身活動
	我能與小組隊友合作傳球，並與隊友進行傳球抄截遊戲。
	我有提供戰術並與隊友一起討論，依據大家的結論一起執行。
	依據我提供的戰術策略，我直接分配任務給隊友一起執行。
	隊友提供的戰術我有表達意見與討論，並依據大家的結論一起執行。
	我只聽從隊友指示一起執行戰術。
	我這節課沒有參與戰術討論與執行戰術

\*今天的戰術是誰的想法？\_\_\_\_\_

\*今天誰是你最佳夥伴？為什麼？\_\_\_\_\_

\*劃出你們今天的進攻戰術與防守策略。

進攻戰術【 <input type="checkbox"/> 成功； <input type="checkbox"/> 再加油】	防守策略【 <input type="checkbox"/> 成功； <input type="checkbox"/> 再加油】

\*玩過『王牌線上』我有什麼感覺或想法？

--